

# Tecnologie per la Disabilità

## ICT: Innovation and Work

Cagliari Venerdì 8 marzo 2013

**Dr.ssa CONSUELO BATTISTELLI**

Cell: 335 1860148

[consuelo\\_battistelli@it.ibm.com](mailto:consuelo_battistelli@it.ibm.com)

Tecnologia definizione:

Marshall McLuhan in Strumenti per comunicare offre una rappresentazione dell'evoluzione tecnologica come progressiva estensione del corpo umano ed utilizza una definizione della tecnologia come modo di tradurre un sistema di conoscenza in un altro.

Barriere:

Barriere architettoniche e sensoriali: tutti gli elementi che costituiscono ostacolo o pericolo per la libera ed autonoma circolazione di qualsiasi individuo e riducono o impediscono l'utilizzo di luoghi aperti o edificati, e la fruizione dei servizi che in essi vengono erogati e delle funzioni che vi si svolgono.

Tecnologia assistiva:

insieme di soluzioni tecniche hardware e software che forniscono configurazioni di postazione di lavoro adattate alle necessità speciali e alle preferenze degli utenti, permettendo loro di superare o ridurre le condizioni di svantaggio dovute ad una specifica disabilità.

Accessibilità:

è la capacità di un dispositivo, di un servizio o di una risorsa d'essere fruibile con facilità da una qualsiasi tipologia d'utente.

Il termine Design for All (DfA) (Progettare per tutti) è usato per descrivere una filosofia progettuale e promuovere l'utilizzo di prodotti, servizi e sistemi da quante più persone possibile, senza la necessità di un necessario adattamento. Design for All è il design per la diversità umana, l'inclusione sociale e l'uguaglianza

- I 7 principi della progettazione universale

Equità d'uso: design e progettazione devono essere utili per le persone con disabilità.

Flessibilità di uso: design e progettazione devono soddisfare una larga cerchia di preferenze ed abilità individuali.

Uso semplice ed intuitivo: l'uso del prodotto sia facile da capire, indipendentemente dall'esperienza dell'utente, dalla sua conoscenza, abilità di linguaggio, o capacità di concentrazione.

Informazione percepibile: design e progettazione devono riuscire a comunicare le necessarie informazioni all'utente in maniera efficace, indipendentemente dalle condizioni ambientali o dalle abilità sensoriali dell'utente.

Tolleranza agli errori: la progettazione deve minimizzare i pericoli e le conseguenze indesiderate di azioni accidentali.

Sforzo fisico minimo: il prodotto deve essere utilizzabile con efficienza e facilità con il minimo di fatica.

Dimensione e spazio del prodotto: essi devono favorire un suo utilizzo da parte di qualsiasi utente, indipendentemente dalla capacità di movimento, dalla postura e dimensione del corpo.

A c t : accessibility city tag, un esempio di design for all

<http://www.youtube.com/watch?v=HA9Ny8XXugQ>

SEMINARIO SULL'INCLUSIONE DIGITALE. PROMOTORI DI ACCESSIBILITÀ  
Corso di formazione avanzato per il superamento delle barriere sociali e tecnologiche(Ibm e università la Sapienza)

Mwa: mobile wireless accessibility) un modello lavorativo di business

<http://www.youtube.com/watch?v=qfa5rBKgzMg&feature=related>

la figura del disability manager in azienda

professionista che ha come compito quello di garantire, nel rispetto del benessere e delle difficoltà delle persone che vengono inserite in un contesto lavorativo, la migliore prestazione del lavoratore disabile in raccordo con l'organizzazione e con i livelli produttivi dell'azienda.